



The Bard's Tale

SH 24

The Bard's Tale leichtgemacht

Das Fantasy-Rollenspiel „The Bard's Tale“ ist immer noch ein brandheißes Thema. Seit Anfang 1986 Versionen von diesem Programm für C 64 und Apple II erschienen, wurden immer mehr Computer-Besitzer vom Rollenspiel-Fieber angesteckt. Das komplexe, mit Rätseln gespickte Programm gibt es mittlerweile auch für den Amiga. Brandneu sind die Versionen für Atari ST und MS-DOS-PCs.

Die Bard's Tale-Hilfen, die wir mit freundlicher Genehmigung von Electronic Arts abdrucken, sind so konzipiert, daß sie das Spiel nicht hundertprozentig auflösen. So erfahrt ihr beispielsweise, daß in einem Dungeon TeleporterFallen lauern, aber wo diese sich genau befinden und wohin man von ihnen teleportiert wird, müßt ihr schon selber herausfinden. Die Karten sind dabei sicherlich eine große Hilfe. Findige Bard's Tale-Spieler drucken sich diese Karten aus und verwenden sie als Arbeitsgrundlage, um dann weitere Details einzutragen.

Doch genug der Vorrede. Legen wir los mit unserer Bard'sTale-Lösung, die mit einer Einleitung von Pellis beginnt, einem guten Freund, der ein wichtiges Tagebuch gerettet hat ...

Lord Garricks Tagebuch

Freund,

lange habe ich Dein Kommen erwartet. Unsere Stadt Skara Brae stirbt langsam unter dem Fluch der Dämonenbrut Mangars. Viele forderten seine Kräfte heraus, doch ihr Weg führte ins Verderben.

Ein Mann war fast erfolgreich. Lord Garrick, der Viscount unserer Nachbarstadt

Hamelon, wurde durch Mangars Zauber in Skara Brae gefangengehalten. Lord Garrick schaffte es nicht, Mangar zu vernichten, doch sein Scheitern ist der Schlüssel zum Sieg. Er führte ein Tagebuch, von dem Mangar nicht weiß, daß es existiert oder glaubt, daß es zusammen mit dem Viscount unterging. Doch das Buch existiert noch und kam in meinen Besitz.

Du bist ein tapferer Krieger, doch wenn Du Mangar besiegen willst, brauchst Du Hilfe. Lies den folgenden Bericht für Ratschläge und Informationen. Der Pfad, dem Du folgen mußt, ist voller Gefahren. Gehe jetzt und nimm mit Dir das Tagebuch eines tapferen Ritters und die Gebete eines alten Mannes.

Skara Brae

So kann es nicht weitergehen! Ich weigere mich, vor dem Bösen, das sich in Skara Brae niedergelassen hat, auf die Knie zu sinken. Alle tapferen Ritter, die die Stadt einst beschützten, sind verschwunden. Meine tapfere Party und ich können die scheinbar unendliche Anzahl der Bestien und Schurken nicht verringern. Wir müssen den Wizard Mangar vernichten, der mit Sicherheit die Quelle dieser Invasion des Bösen ist.

Mein alter Freund Pellis sagte mir, daß meine Begleiter noch nichts gegen Mangar anrichten könnten. Er riet mir, erst Kampferfahrung in den Straßen zu sammeln, bevor wir eines der Dungeons betreten. Außerdem wurde mir gesagt, daß man durch das Betreten eines Dungeons viel Unheil heraufbeschwört. Ich stimme seinen weisen Ratschlägen zu und besuche zunächst den Barkeeper der Taverne Scarlet Bard, der mir bei meiner Mission behilflich sein könnte. Diese Taverne ist sehr günstig gelegen und befindet sich am Ende der Rakhir Street.

Man benötigt etwas Gold, um die Zunge des Barkeepers zu lösen und wird dafür mit vier Hinweisen belohnt. Ich kannte bereits die Bedeutung des Review Boards und dessen Standort. Wenn man vom nördlichen Ende der Trumpet Street aus Richtung Süden marschiert, findet man das Review Board im zweiten Gebäude links. Gates können nicht gestürmt werden, aber es ist ein offenes Geheimnis, daß es auch oft verborgene Zugänge gibt.

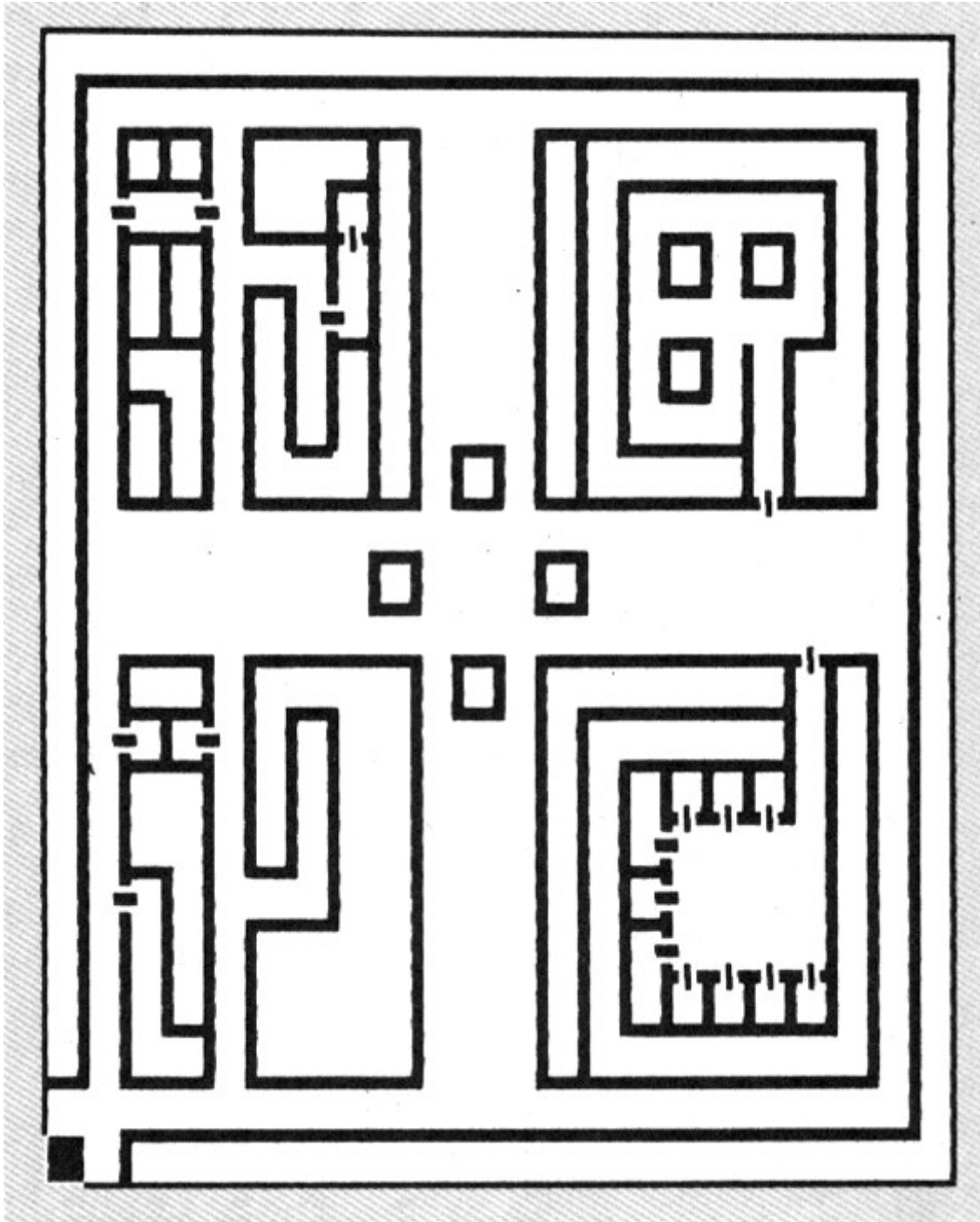
Ich danke den Göttern, daß ich andere Getränke bevorzuge als meine Gefährten. Hätte ich Ale anstelle von Wein bestellt, würden wir wohl noch immer in der Taverne stehen, bis Mangar uns dort aufgestöbert hätte. Aber der Barkeeper hatte alle Hände voll zu tun und schickte mich in den Keller, damit ich mir eine Flasche Wein hole. Mich erwartete mehr als eine Ansammlung verstaubter Flaschen: Der Weinkeller (Wine Cellar) ist ein großes Labyrinth! Meine Party und ich werden mit unserer Kampfausrüstung hierhin zurückkehren.

Wine Cellar

Der stechende Geruch vergossenen Blutes vermischte sich mit den Schreien unserer Feinde. Wir wurden sofort von ganzen Kobold- und DwarfGruppen angegriffen, doch wir wehrten uns tapfer. Es ist schwierig, hier unten das Tagebuch weiterzuführen, denn das einzige Licht stammt von unseren verzauberten Waffen.

Einer unserer Ritter wurde von Mad Dogs getötet, aber unsere Party zieht unbeeindruckt weiter. Wir wollen Vergeltung, Mangar!

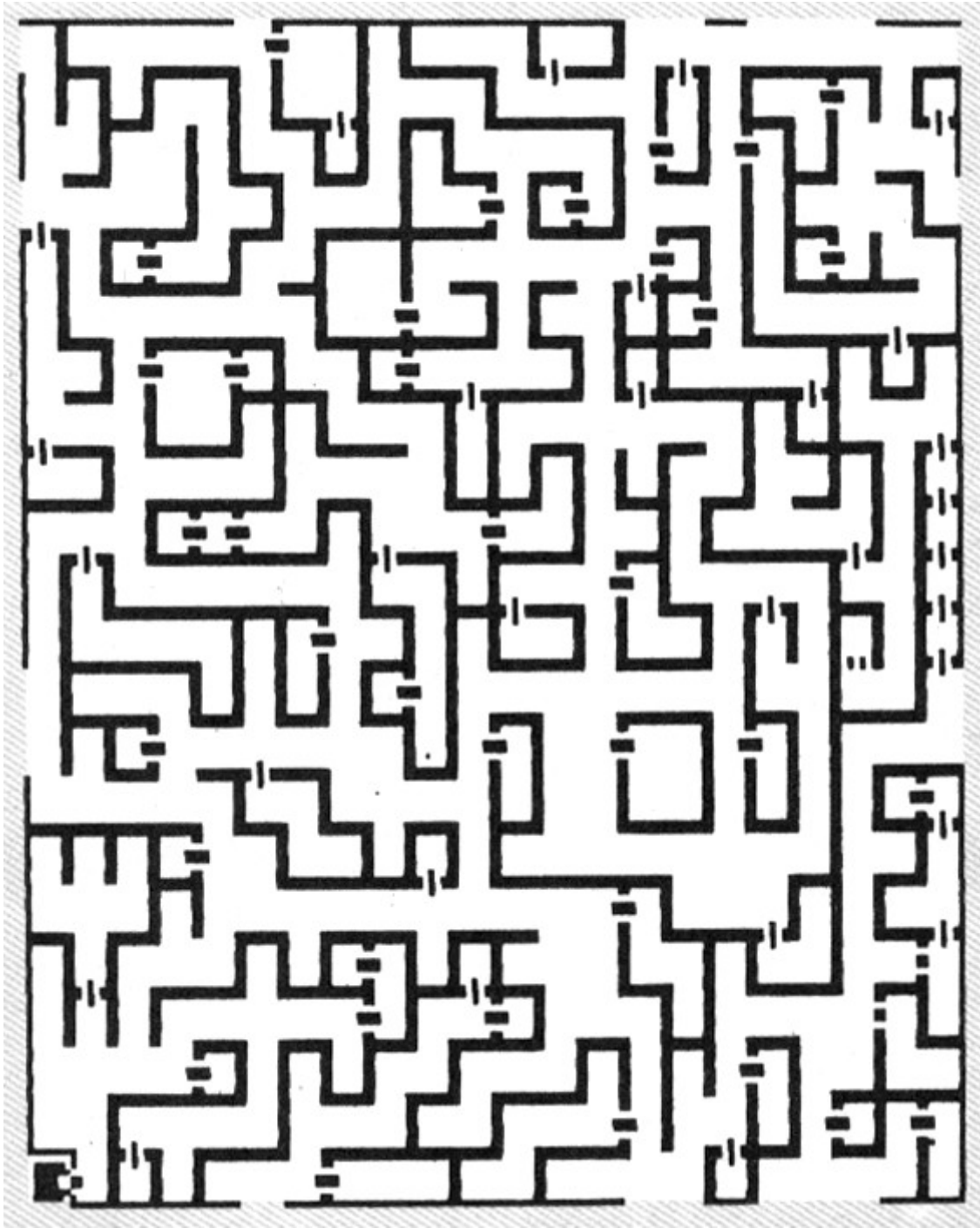
Im Nordwesten des Kellers führen Stufen in die Tiefe. Unser Magician brachte mit dem Zauberspruch „Scry Site“ die Wände zum Sprechen, die uns unsere Position im Labyrinth verrieten. Hier werden wir rasten und uns auf den Abstieg vorbereiten.



Wine Cellar

The Sewers

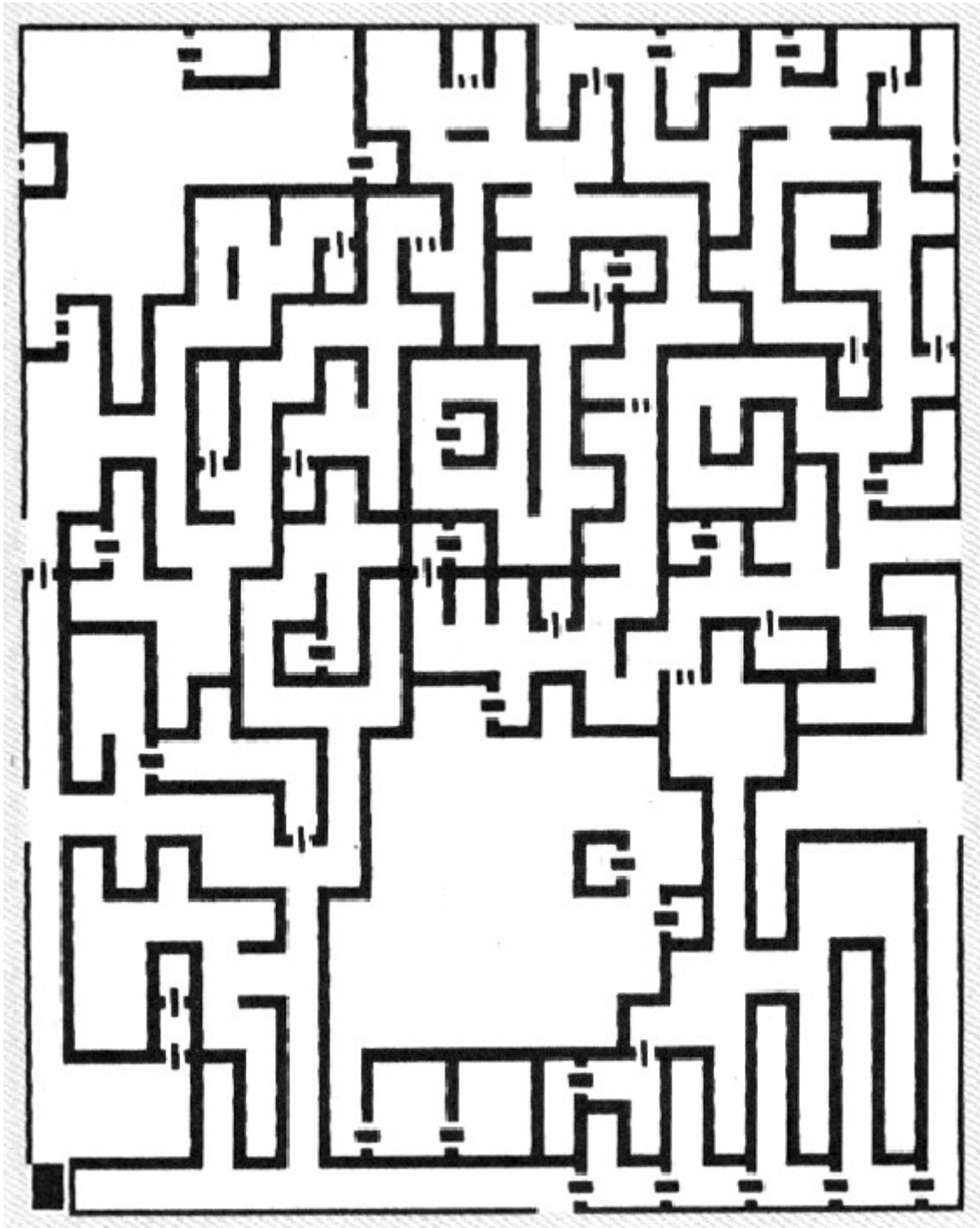
Wir befinden uns jetzt in der stinkenden Kanalisation (Sewers) und die Bestien, die uns hier angreifen, sind zu zahlreich, um alle beschrieben zu werden. Hier unten



Sewers, Level 1

Sewers, 2. Level

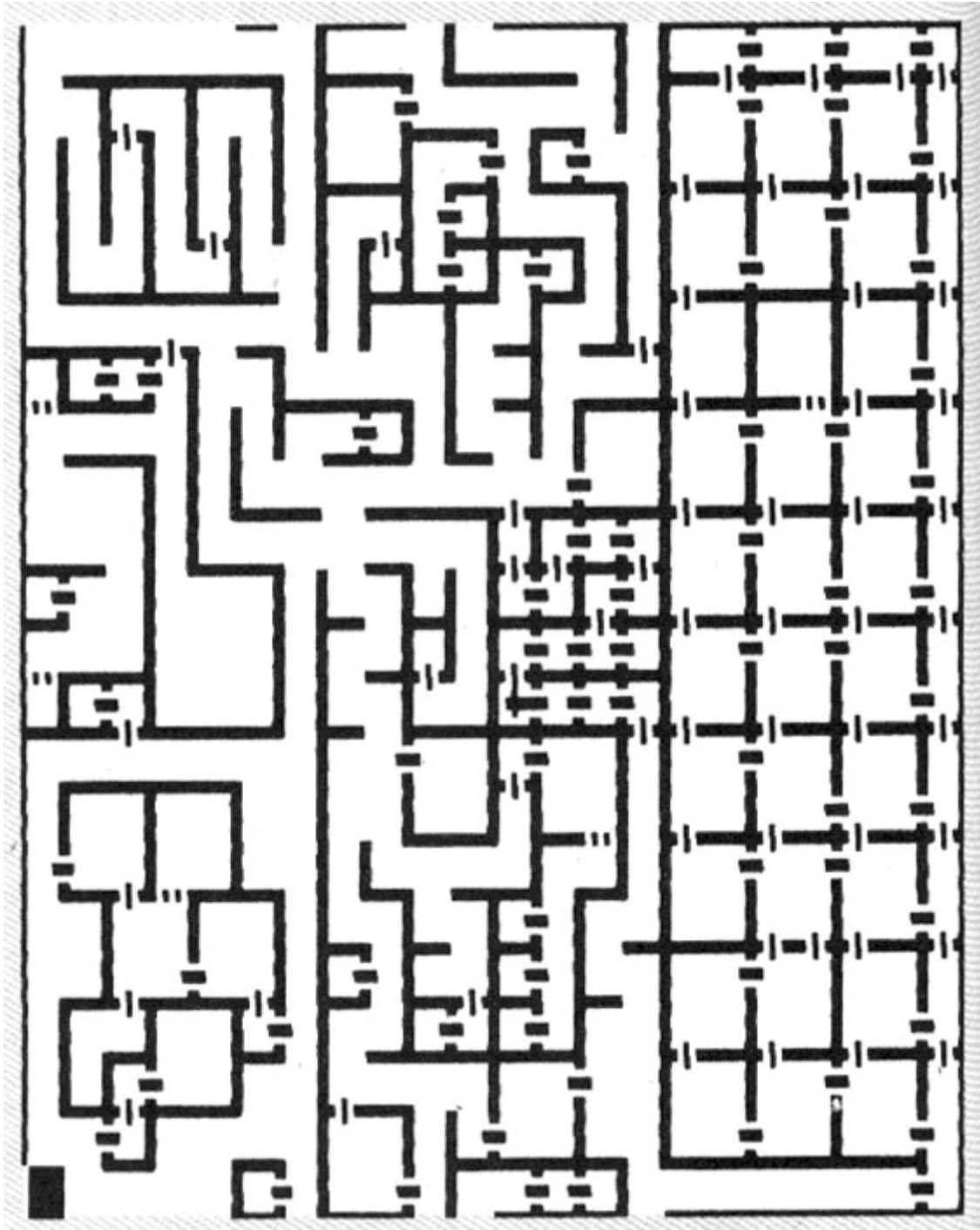
Raffinierte, tödliche Fallen haben das Leben von zwei unserer Paladins auf dem Gewissen. Wir wurden ständig angegriffen, seit wir diese widerliche Grube betreten



Sewers, Level 2

Sewers, 3. Level

Die einzige Möglichkeit, einen weiteren Level hinabzusteigen, ist die Benutzung eines Portals. Der Magician bringt unsere Party mit einem „Levitate“-Zauberspruch



Sewers, Level 3

Skara Brae

Wir entkamen aus den Sewers an die frische Luft, aber leider war es mitten in der Nacht. Die Priester im Tempel verlangen bestimmte Summen, um die Wunden

unserer Verletzten zu heilen. Die Kerle scheren sich nicht darum, daß wir unsere Haut für sie und die ganze Stadt riskieren. Ich bin aber dankbar, daß die Tore des Tempels sogar bei Nacht für uns offen sind. Beim Review Board und Garth's Laden öffnet sich nachts keine Tür, egal wie sehr wir fluchten und an die Tür hämmerten.

Es dämmerte, als Garth und das Review Board öffneten. Wir stellten mit Freuden fest, daß Roscoes Magie-Laden immer noch in der Ecke bei Grey Knife und Serpent Street liegt, nordwestlich des Gran Platz'.

Mein Freund Pellis sagte mir, daß es eine weise Entscheidung war, die Sewers zu verlassen. Die Stufen, die wir dort entdeckten, hätten uns ins Verderben geführt, denn sie sind ein geheimer Eingang zu Mangars Reich. Pellis hat diese Information aus einem Günstling Mangars gepreßt, den er gefangen hält. Ich hoffe, daß die Götter Pellis dies vergeben.

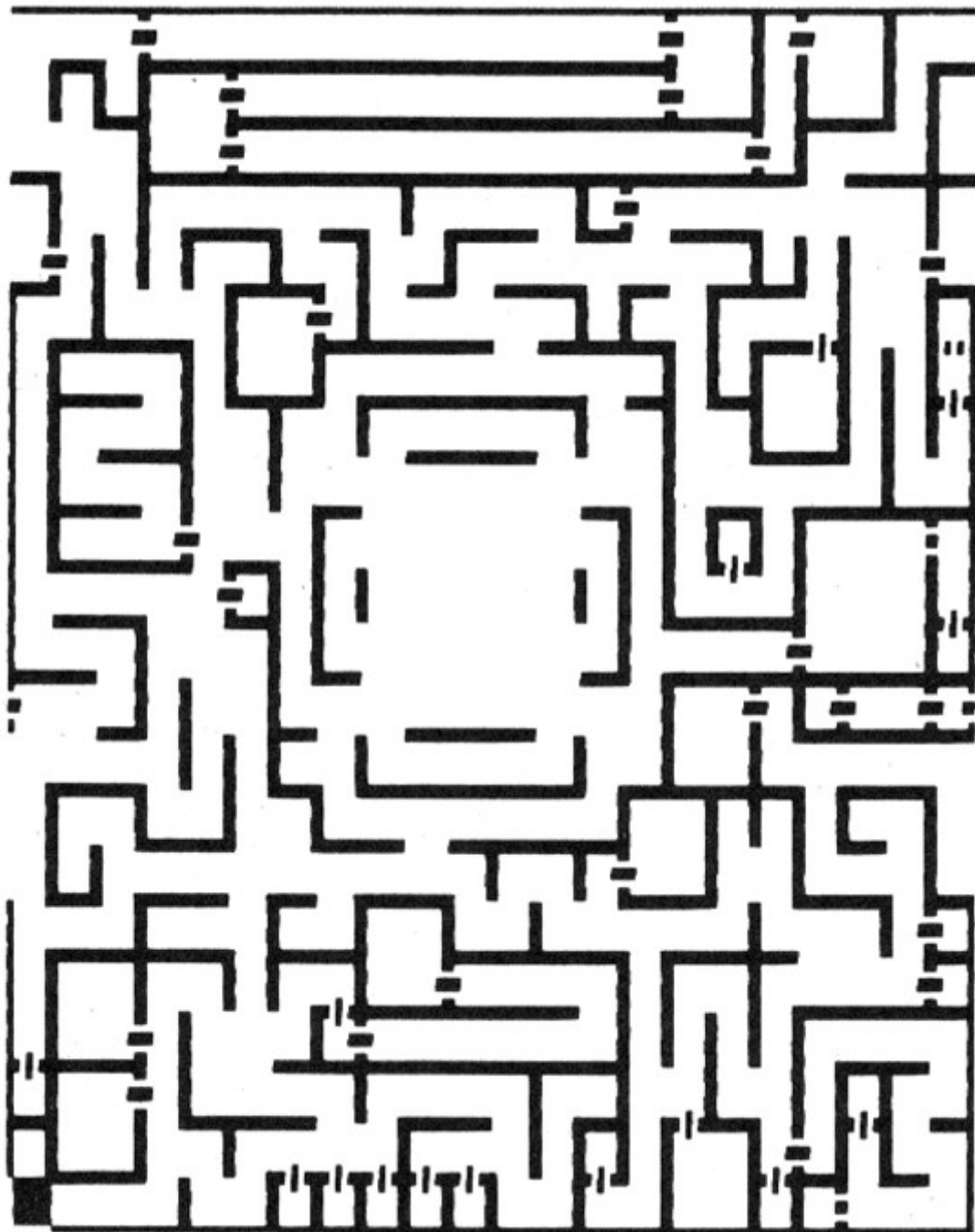
Einige Straßen Skara Braes liegen unter einem merkwürdigen Zauber. Wir reisten auf der Sinister Street südwärts, um ein Tor der Stadt zu erforschen und wanderten endlos an stillen Häusern vorbei; eine unheimliche Lautlosigkeit, in der keine menschliche Stimme zu hören war und kein Vogel sang. Wir kehrten hastig zu unserer Unterkunft zurück und bereiteten uns auf die nächste Aufgaben vor: Den Besuch des Tempels des verrückten Gottes.

Der Tempel des Mad God

Wir verschwendeten wertvolle Zeit mit vergeblichen Versuchen, in den Tempel einzudringen. Erst dann erkannte ich, daß uns ein wichtiger Hinweis in den Sewers gegeben wurde: die Nachricht der körperlosen Lippen! Sobald ich den Namen Tarjan ausgesprochen hatte, wurden wir eingelassen. Dunkle und gewundene Tunnels liegen vor uns wie ein Labyrinth von steinernen Eingeweiden, und menschliche Knochen ragen aus der gehärteten Erde wie schauderhafte blasse Finger. Ich wünsche mich auf mein Schloß in Hamelon zurück. Doch wir gehen weiter.

Nacht und Tag verschmelzen ineinander. Wir kämpfen ständig gegen zahllose teuflische Horden, untote Kreaturen, die von den Tiefen der Hölle ausgespien wurden. Die Waffen fallen aus unseren zitterigen Händen, die Schreie unserer erschlagenen Kameraden dringen an unsere Ohren, bis wir, die Überlebenden, es nicht mehr ertragen können.

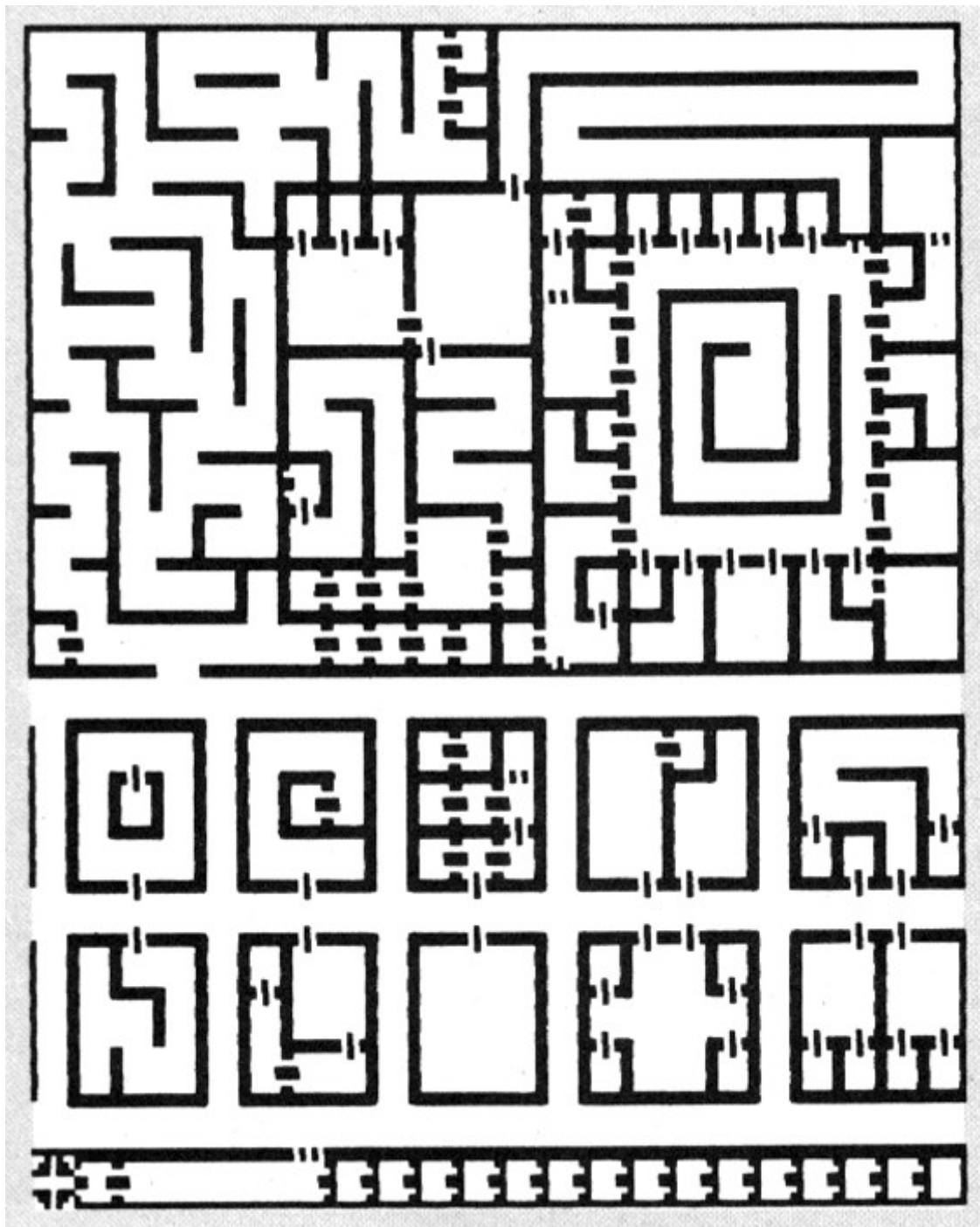
Und nun sehe ich eine Nachricht, die mit Blut an die Wand gekritzelt wurde: „The ancient witch King yet lives“ („Der alte Hexer-König lebt noch“). Warten noch größere Schrecken auf uns? In die Wand geätzt finden wir folgende Inschrift: „Fifteen doors east and thou art there, On souls they feast in the Dark One's lair“ („15 Türen nach Osten und du bist da, sie laben sich an Seelen im Nest des Dunklen“). Die Hoffnung



Catacombs, Level 1

Catacombs, 2. Level

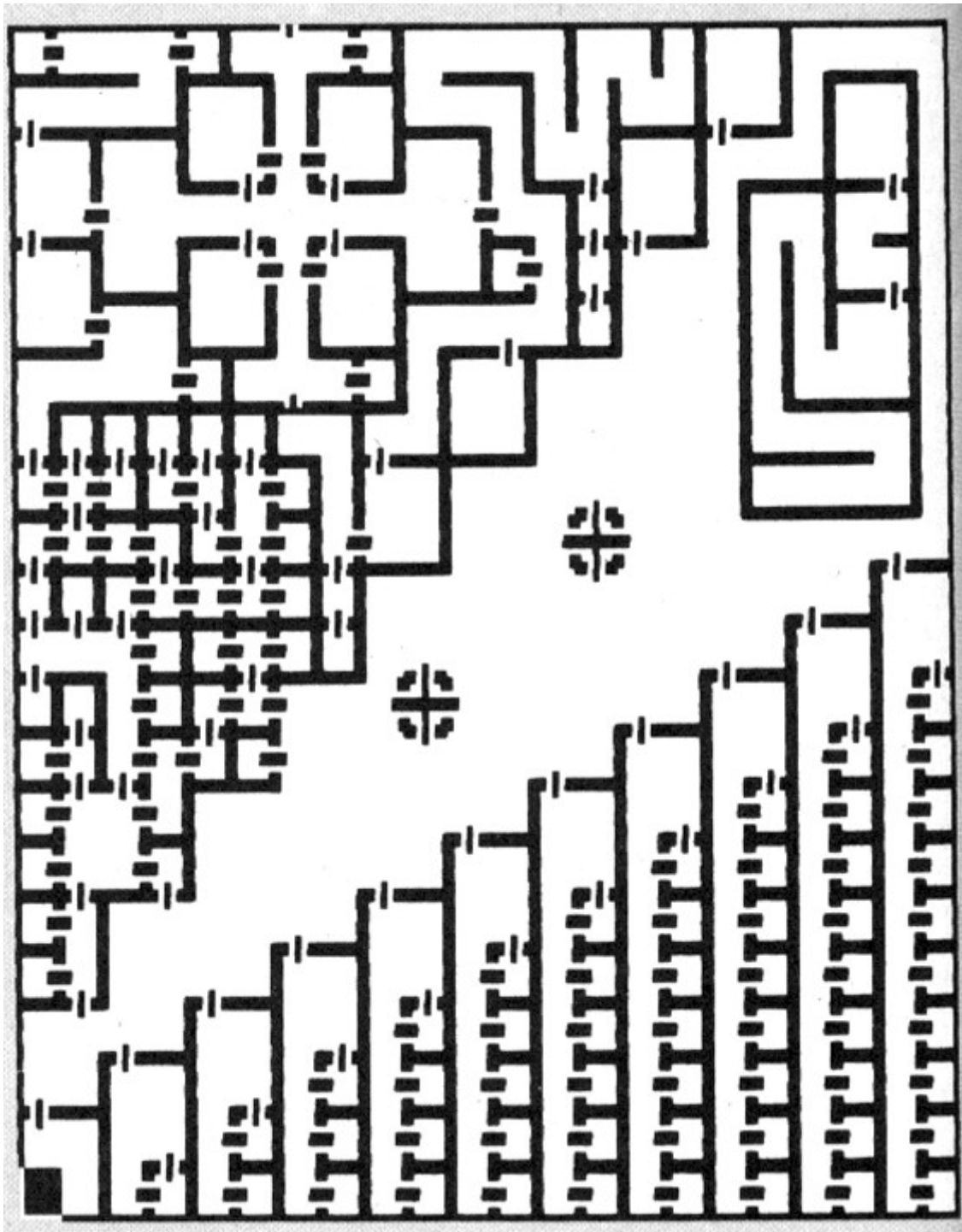
Wir kriechen vorwärts, werden bei fast jeder Bewegung angegriffen und erleiden viele Verletzungen durch SorcerorTricks. Hier gibt es Stellen, an denen die Magie



Catacombs, Level 2

Catacombs, 3. Level

Wir haben uns an die Legionen der Untoten gewöhnt, und gegen sie zu kämpfen birgt keine besonderen Schrecken mehr für uns. Während wir die nördliche Mauer



Catacombs, Level 3

Unsere Seelen werden von dem Gefühl des Sonnenlichts, das auf unsere Gesichter scheint, geheilt. Das Gerücht über unsere Mission verbreitete sich in Skara Brae so schnell wie ein Lauffeuer im trockenen Gras des Sommers. Viele wollen sich uns

anschließen, doch unsere Party ist kaum größer geworden. Wir trennen nämlich die Spreu vom Weizen und schicken diejenigen weg, die nur nach Gold und nicht nach Freiheit dürsten. Auch Diebe und Meuchelmörder, die sich sogar an den Geldbörsen getöteter Kameraden vergreifen würden, nehmen wir nicht auf. Mir wurde geraten, mindestens einen Rogue aufzunehmen – er wird nützlich sein, um Fallen zu entschärfen und Gefahren zu entdecken. Widerstrebend willige ich ein. Jemand wird ihn ständig im Auge behalten.

Unsere nächste Aufgabe wird das Eindringen in Harkyn's Castle sein, das im Nordwesten von Skara Brae liegt.

Harkyn's Castle

Wir schlugen eine Bresche in die Reihen der Verteidiger und betraten das Schloß von der östlichen Mauer aus. Die Wächter waren furchtbare Kämpfer, aber wir erwiesen uns als stärker.

Ein Jabberwock! Eine schreckliche Bestie – sicherlich die letzte ihrer Art. Wir umgehen ihre Behausung mit Sorgfalt und schreiten voran.

Anhand der Karten, die mir Ghaklah zeigte, bemerkte ich, daß alle Dungeons etwa dieselben Ausmaße haben. Wurde Skara Brae vielleicht einst auf den Ruinen eines alten Komplexes gebaut, der jetzt nur noch in den Erinnerungen der Menschen existiert?

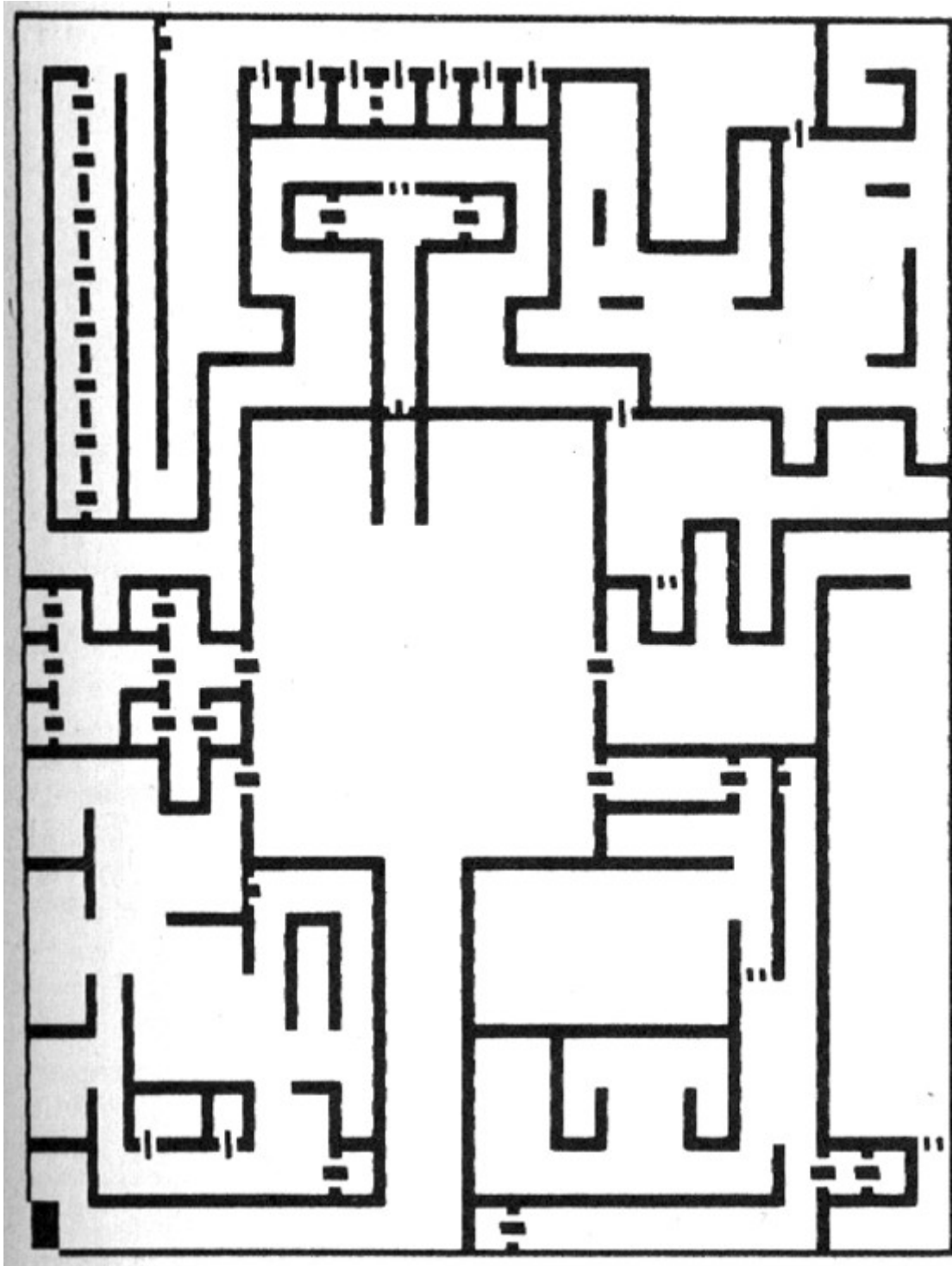
Wir fanden ein Schwert, das aus einer Kristall-Substanz besteht. Die Nase des Rogues zuckte gierig, als wir das Schwert entdeckten. Ich traue diesem Mann nicht. Das Schwert wird unserem Paladin Isli anvertraut. Sie wird es gut bewachen.

Wir bekämpften Golems und entdeckten einen Thron, der ohne Zweifel der von Harkyn ist. Wir wurden gefragt, ob ein Mitglied unserer Party auf diesem Thron sitzen will, und bevor ich Corfin stoppen konnte, sprang er – ungeduldig, wie Barden nun einmal sind – auf den Thron. Wir warteten entsetzt darauf, daß er in eine warzengesichtige, schleimige Kreatur verwandelt wurde. Doch statt dessen öffnete sich eine Geheimtür und enthüllte einen Gang.

Wir kämpften gegen sechs Männer, die in grüne Roben gekleidet waren. Wir werden ihre Roben an uns nehmen, da es den Anschein hat, als seien sie von besonderem Wert. Wir mußten nicht lange warten, um diesen Wert zu entdecken. Viele Guards gingen an uns arglos vorbei, denn sie trugen dieselben grünen Roben wie wir und hielten uns für Artgenossen.

Wir entdecken hier eine verschwenderische Illusion. Die Stufen am nördlichen Teil der Westwand scheinen nach unten zu führen, aber in Wirklichkeit gehen sie nach

oben. Nachdem wir uns der lästigen Roben entledigt haben, gehen wir hinauf.

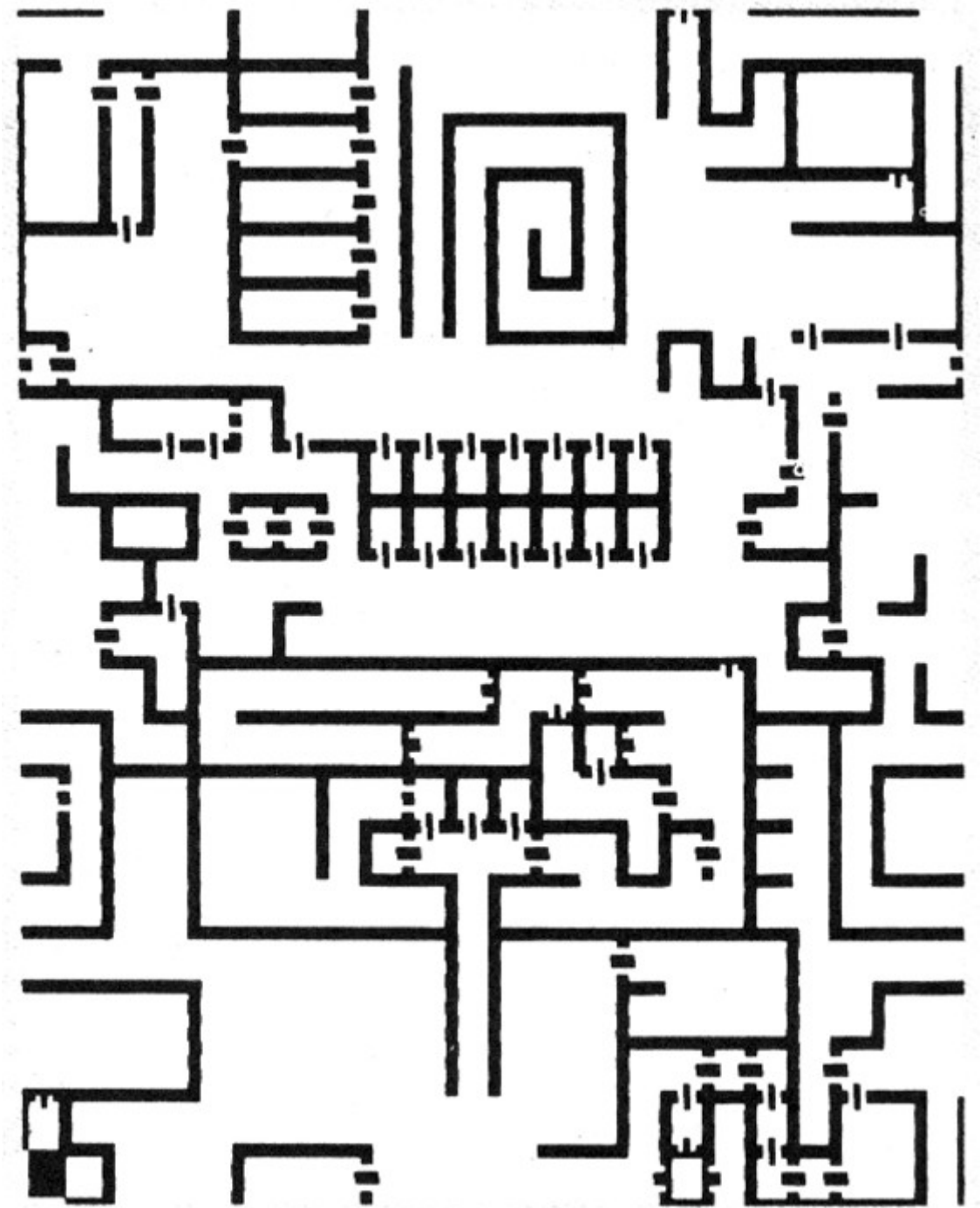


Harkyn's Castle, Level 1

Harkyn's Castle, 2. Level

Wir trafen auf einen weiteren körperlosen Mund, der unfertigen Vers stammelte. Nachdem unser Magician das Wort schrie, das den Reim vervollständigte, erschien ein YbarraSchild, ein wahrlich mächtiger Schutz. Wir beeilen uns, solange die Götter uns noch zulächeln.

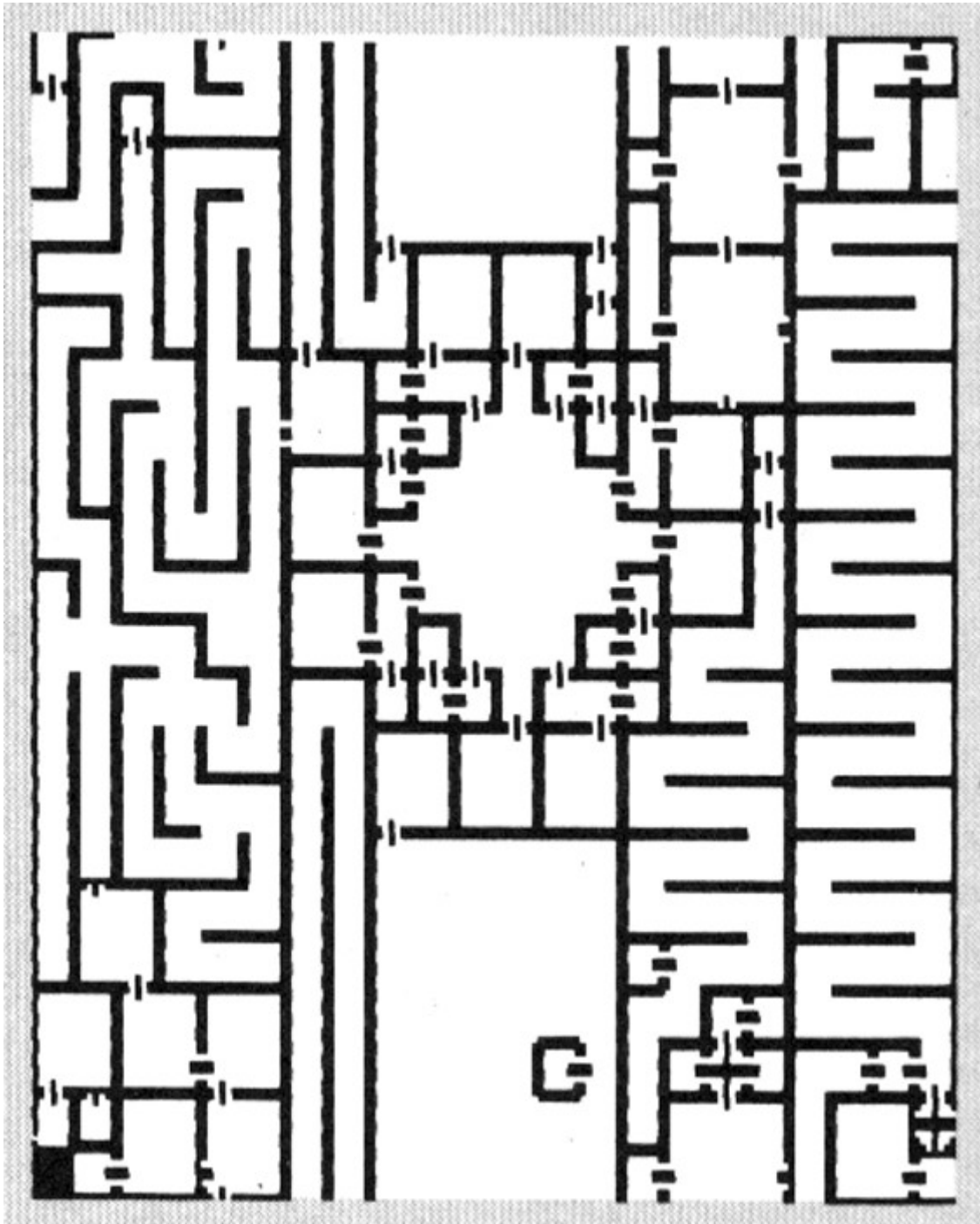
Ein alter Mann stellte uns dieses Rätsel: „Once man alive, now living death, it drinketh blood, and stealeth breath“ („Einst lebendiger Mensch, nun lebender Toter, er trinkt Blut und stiehlt den Atem“). Soriac wußte die Antwort und flüsterte mit blutleerem Gesicht: „Vampire“. Wir durften passieren.



Harkyn's Castle, Level 2

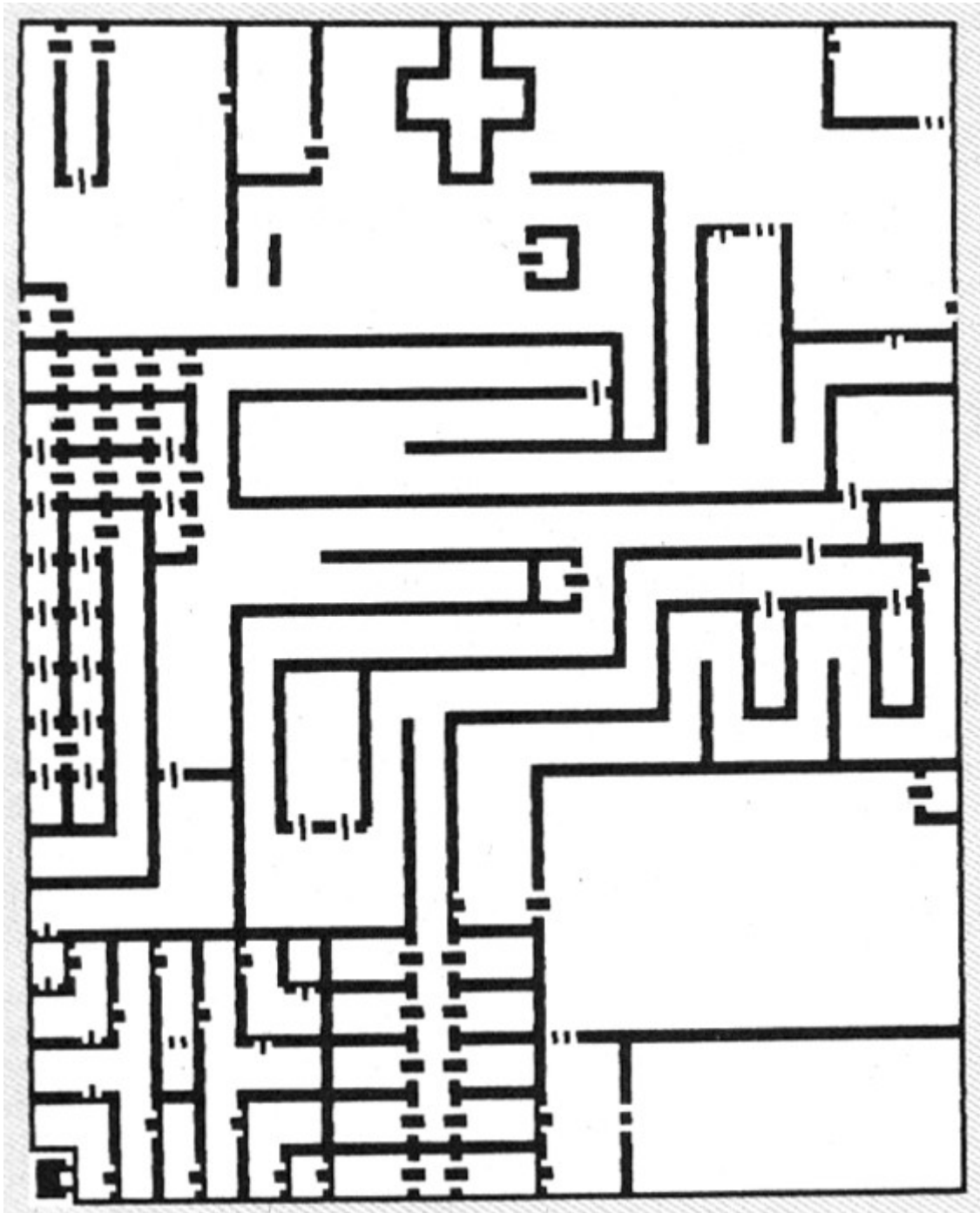
Harkyn's Castle, 3. Level

Wir wurden zu einem Raum teleportiert, in dem wir ein flaches Quadrat aus Silber finden. Ein merkwürdiger Gegenstand, den wir mit uns nehmen. Ein Portal im



Harkyn's Castle, Level 3

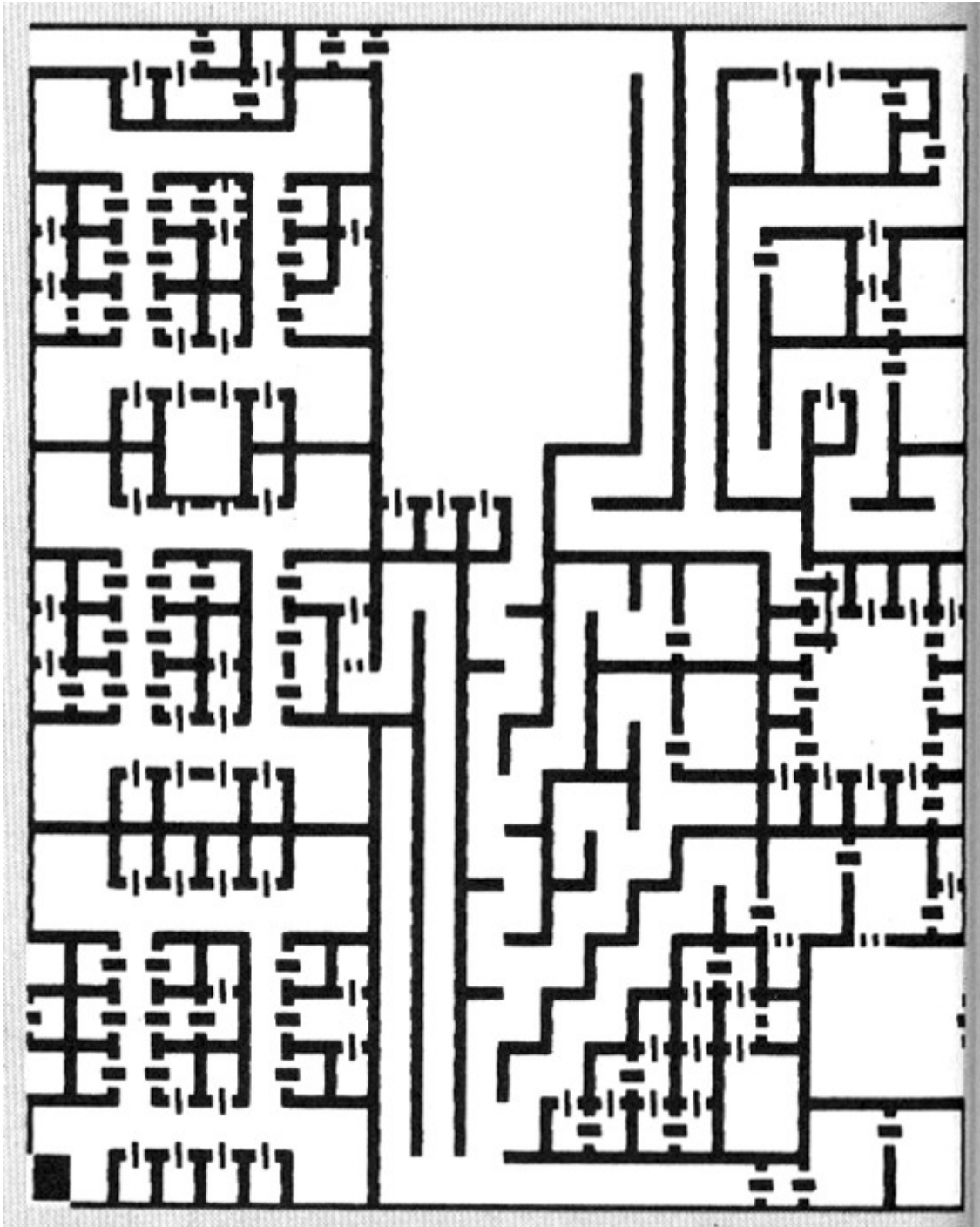
Der verrückte Tarjan, unsere gefallenen Kameraden und die gesamte Umgebung sind verschwunden. Wir werden den Tower betreten und nach einer Erklärung verlangen, warum wir hierher geschafft wurden. Soriac erzählte uns von einem Ritual, das man ausführen muß, um in den Tower zu gelangen. Wir machten einen



Harkyn's Castle, Level 4

Mangar, 1. Level

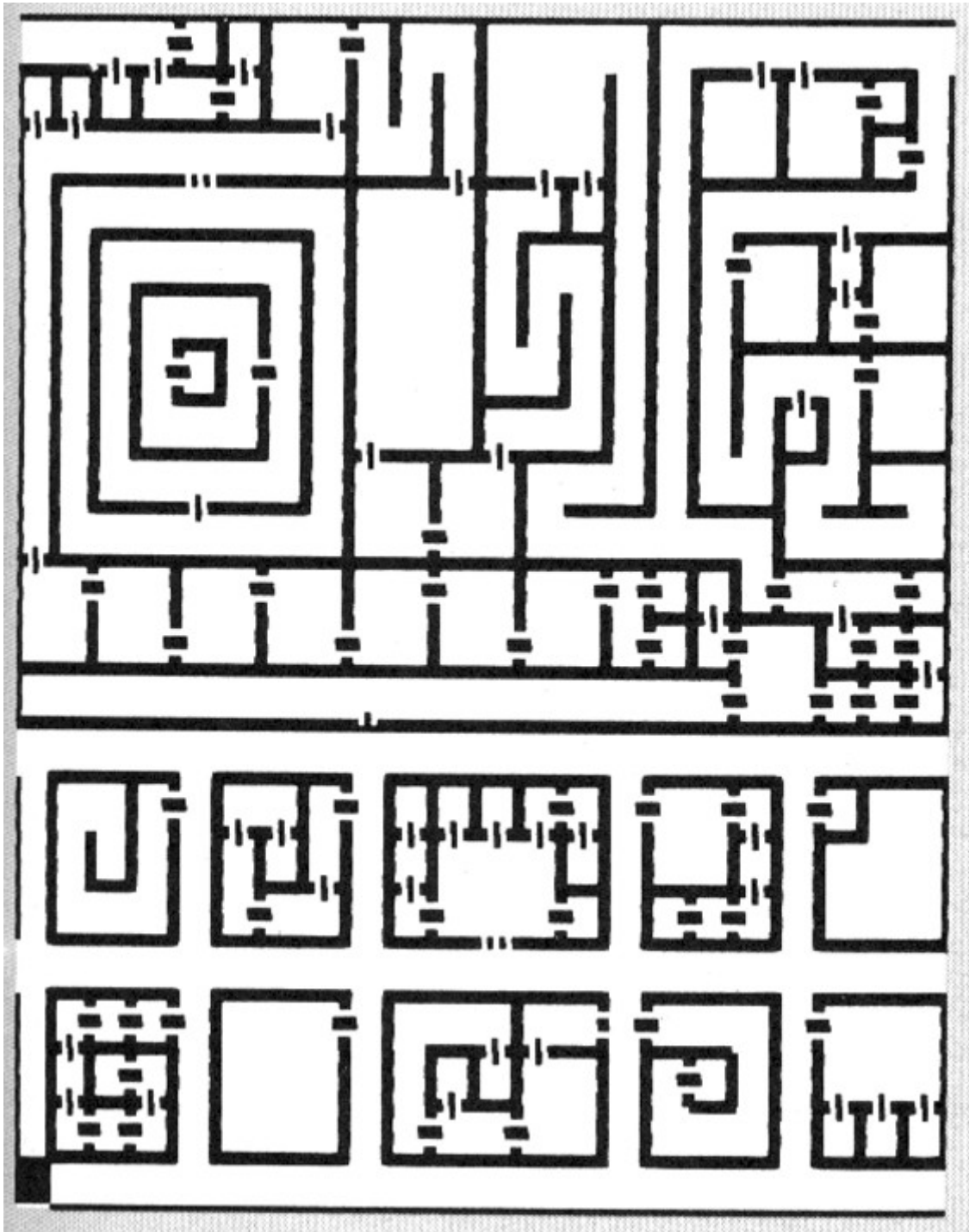
Und nun auf zum endgültigen Test. Wir sind geheilt, ausgeruht und unsere Kampfstärke ist wieder beachtlich. Wir sind bereit, den gemeinen Zauberer in seinem



Mangar's Tower, Level 1

Mangar, 2. Level

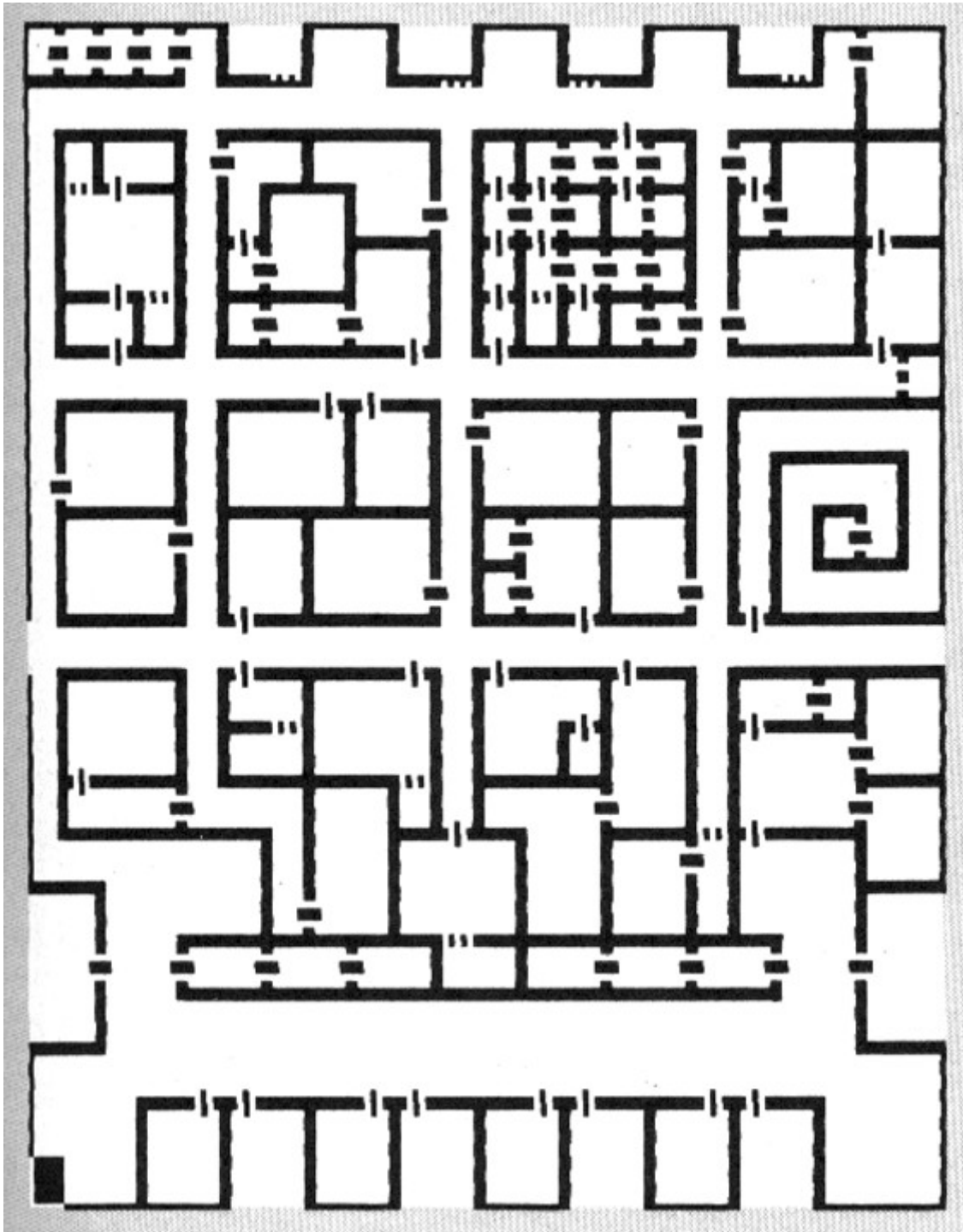
Ein Magic Mouth stellte uns dieses Rätsel: „Two shapes yours, and one's around, speak the shape, and final found“ („Zwei Formen sind dein, eine weitere ist rund,



Mangar's Tower, Level 2

Mangar, 3. Level

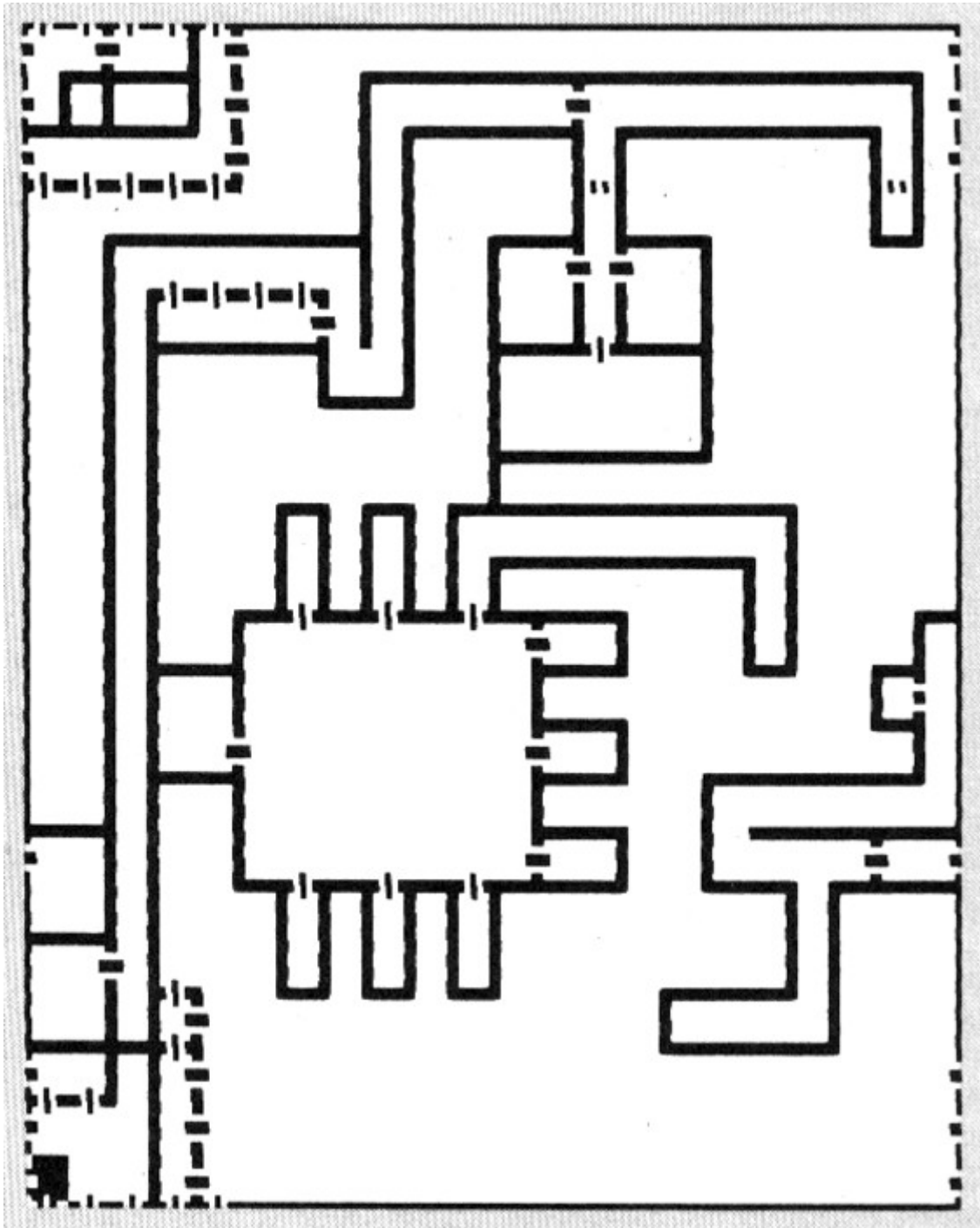
Ein Mitglied nach dem anderen unserer Gruppe wird zur Beute von Mangars



Mangar's Tower, Level 3

Mangar, 4. Level

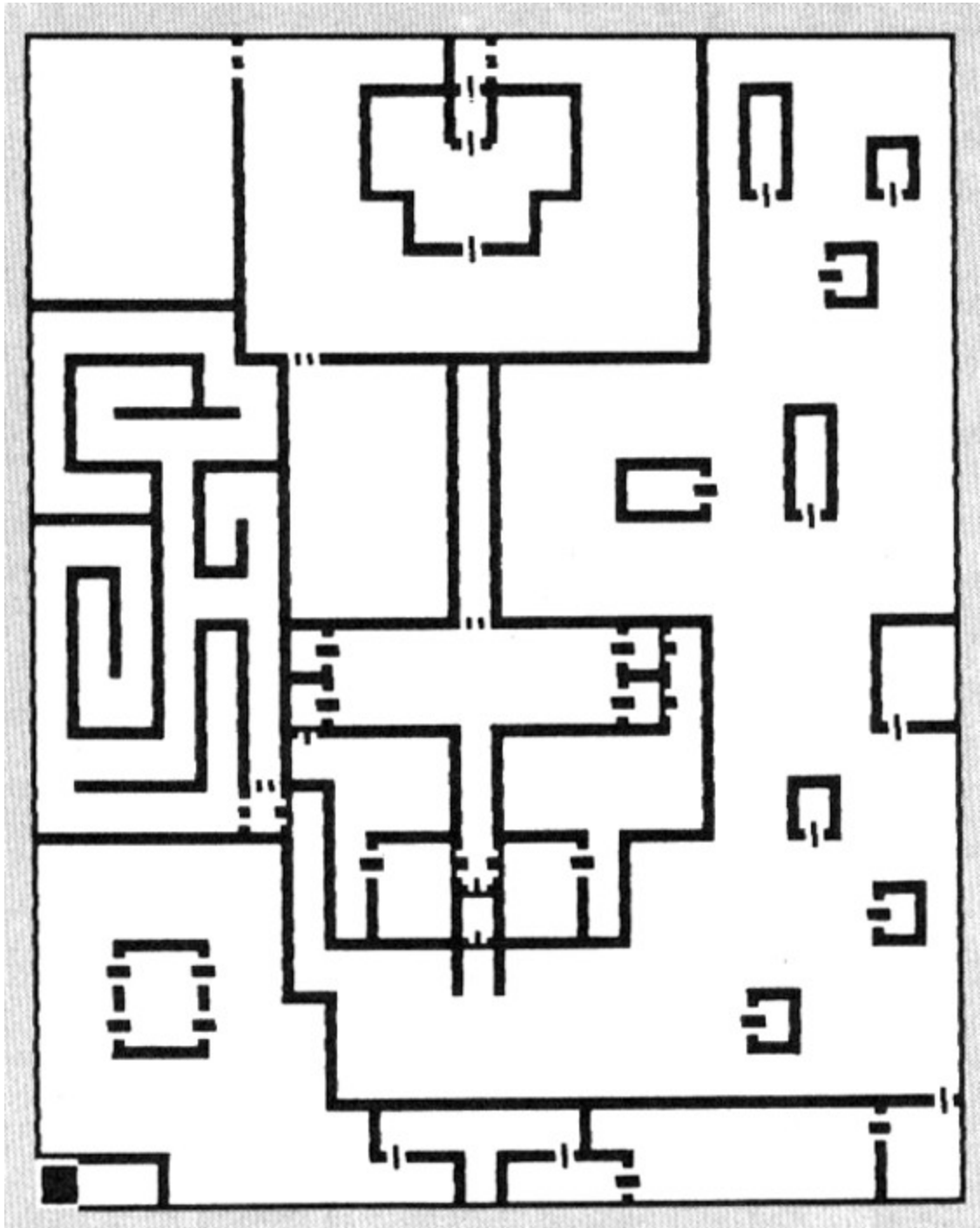
Wir haben die Hölle betreten, und die Schlachten mit der Dämonenbrut lassen



Mangar's Tower, Level 4

Mangar, 5. Level

Zuletzt sind wir doch geschlagen worden. Die silbernen Figuren waren der Schlüssel, um die Hauptkammer zu betreten, in der sich Mangar an unserem Leid weidet. Wie



Mangar's Tower, Level 5

Hier endet das Tagebuch von Lord Garrick. Er und seine Gefährten scheiterten in letzter Sekunde, doch ihr wißt jetzt, wie Mangar zu besiegen ist. Mit den Tips und den Karten solltet ihr jetzt ausreichend gewappnet sein, um seine Herrschaft ein für

